



Sosialisasi Digital dan Pondok Belajar: Langkah Nyata Mewujudkan Desa Cerdas

Digital Socialization and Learning Center: A Concrete Step Towards Realizing a Smart Village

Azizah Raudhatul Jannah^{1*}, Elsyia Erlandah², Lovia Phica Yola Emilza³, Rafika Hayati⁴, Ronna Uli Sitanggang⁵

^{1,5} Program Studi Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Padang, Indonesia

^{2,4} Program Studi Pendidikan Non Formal, Universitas Negeri Padang, Indonesia

³ Program Studi sosiologi, Universitas Negeri Padang, Indonesia

E-mail: Azizahjannah168@gmail.com^{1*}, elsyaerlandah22@gmail.com², Loviaphicaa104@gmail.com³, hayatirafika1@gmail.com⁴, sitangganguli9@gmail.com⁵

*Penulis Korespondensi: Azizahjannah168@gmail.com¹

Article History:

Naskah Masuk: 11 Februari 2026;

Revisi: 31 Maret 2026;

Diterima: 10 April 2026;

Terbit: 15 April 2026

Keywords: Community Service;
Digital Literacy; Learning Center;
Smart Village; Technology
Education.

Abstract: *The rapid development of digital technology has significantly transformed social interaction and learning processes in rural communities. Uncontrolled smartphone usage has led to low digital literacy and heightened risks of social media misuse among children and adolescents. This community service program, through the Community Service Program (KKN), aimed to improve digital literacy and establish a Learning Center (Pondok Belajar) as an educational space within the village. The methods included observation, socialization, digital literacy training, and academic mentoring for children. The results demonstrated an increase in community awareness regarding the responsible use of smartphones and enhanced learning motivation among children through the Learning Center activities. This program illustrates that the synergy between digital education and learning support can be a concrete step toward building a smart and competitive village in the digital era. The initiative highlights the importance of combining technology education with community-based programs to foster a more informed and empowered population in rural areas.*

Abstrak

Perkembangan pesat teknologi digital telah mengubah secara signifikan pola interaksi sosial dan proses pembelajaran di masyarakat pedesaan. Penggunaan smartphone yang tidak terkendali telah menyebabkan rendahnya literasi digital dan meningkatnya risiko penyalahgunaan media sosial di kalangan anak-anak dan remaja. Program pengabdian masyarakat melalui Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan mendirikan Pondok Belajar sebagai ruang pendidikan di dalam desa. Metode yang digunakan meliputi observasi, sosialisasi, pelatihan literasi digital, dan pendampingan akademik untuk anak-anak. Hasilnya menunjukkan peningkatan kesadaran masyarakat mengenai penggunaan smartphone secara bijak dan peningkatan motivasi belajar anak-anak melalui kegiatan Pondok Belajar. Program ini menunjukkan bahwa sinergi antara pendidikan digital dan pendampingan belajar dapat menjadi langkah konkret menuju pembangunan desa yang cerdas dan kompetitif di era digital. Inisiatif ini menyoroti pentingnya menggabungkan pendidikan teknologi dengan program berbasis masyarakat untuk membangun populasi yang lebih terinformasi dan diberdayakan di daerah pedesaan.

Kata Kunci: Desa Cerdas; Edukasi Teknologi; KKN; Literasi Digital; Pondok Belajar.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk di wilayah pedesaan. Akses internet yang semakin luas membuat penggunaan telepon pintar (HP) menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari (Ermawati et al., 2025). Namun, pemanfaatan teknologi yang belum diimbangi dengan literasi digital yang memadai dapat menimbulkan berbagai permasalahan sosial, seperti kecanduan gawai, penyebaran hoaks, serta menurunnya minat belajar anak (Estede et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal kegiatan KKN di Desa Lunto Barat Kecamatan Lembah Segar, Sawahlunto, ditemukan bahwa sebagian besar anak usia sekolah telah memiliki atau menggunakan HP tanpa pengawasan yang optimal dari orang tua. Penggunaan HP lebih dominan untuk hiburan dibandingkan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya intervensi edukatif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya penggunaan teknologi secara bijak (Kurnia & Astuti, 2017).

Program literasi digital sejalan dengan kebijakan pemerintah dalam penguatan transformasi digital nasional yang dicanangkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia melalui Gerakan Nasional Literasi Digital. Selain itu, konsep pembangunan desa cerdas (smart village) juga menjadi bagian dari arah pembangunan desa berbasis teknologi yang didorong oleh Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Republik Indonesia (Nijkamp, 2016).

Melihat urgensi tersebut, mahasiswa KKN merancang program “Cerdas Menggunakan HP, Cerdas Mendidik Generasi Desa” melalui dua kegiatan utama, yaitu sosialisasi literasi digital dan pembentukan Pondok Belajar. Program ini diharapkan menjadi solusi nyata dalam membangun generasi desa yang cakap teknologi sekaligus berkarakter.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

Observasi dan Identifikasi Masalah

Tim KKN melakukan survei lapangan, wawancara dengan perangkat desa, guru, dan orang tua untuk mengidentifikasi pola penggunaan HP pada anak serta kebutuhan belajar masyarakat.

Perencanaan Program

Berdasarkan hasil observasi, disusun dua program utama: a) Sosialisasi literasi digital untuk orang tua dan remaja. b) Pembentukan Pondok Belajar sebagai ruang pendampingan belajar.

Pelaksanaan Sosialisasi Digital

Materi sosialisasi meliputi: a) Dampak positif dan negatif penggunaan HP. b) Etika bermedia sosial. c) Pengawasan orang tua terhadap anak. d) Pemanfaatan aplikasi edukatif. e) Kegiatan dilakukan dalam bentuk seminar interaktif dan diskusi kelompok.

Pembentukan Pondok Belajar

Pondok Belajar didirikan sebagai ruang belajar bersama yang dilaksanakan 3 kali dalam seminggu. Kegiatan meliputi: a) Pendampingan tugas sekolah. b) Membaca dan menulis kreatif. c) Pembelajaran berbasis permainan edukatif. d) Pengenalan penggunaan internet untuk belajar.

Evaluasi dan Monitoring

Evaluasi dilakukan melalui angket sederhana dan observasi perubahan perilaku anak serta respons masyarakat setelah program berjalan selama satu bulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program sosialisasi literasi digital dan pembentukan Pondok Belajar di Desa Lunto Barat menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap penggunaan teknologi serta meningkatkan motivasi belajar anak. Kegiatan ini melibatkan masyarakat, orang tua, dan anak-anak usia sekolah dasar hingga menengah pertama.

Peningkatan Literasi Digital

Sosialisasi literasi digital dilakukan melalui penyampaian materi mengenai dampak positif dan negatif penggunaan telepon pintar (HP), etika dalam menggunakan media sosial, serta pentingnya pengawasan orang tua terhadap aktivitas digital anak. Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam memahami, menggunakan, dan memanfaatkan teknologi informasi secara bijak dan bertanggung jawab (Putri et al., 2025).

Berdasarkan hasil kegiatan, masyarakat mulai memahami pentingnya membatasi penggunaan HP pada anak serta memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Orang tua juga mulai menerapkan aturan penggunaan gawai di rumah, seperti pembatasan waktu penggunaan HP dan pengawasan terhadap aplikasi yang digunakan anak. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi mampu meningkatkan kesadaran masyarakat dalam menggunakan teknologi secara lebih bijak (Kurnia & Astuti, 2017).

Antusiasme Pondok Belajar

Pondok Belajar diikuti oleh 35 anak usia SD dan SMP. Kehadiran rata-rata mencapai 85% setiap pertemuan. Anak-anak menunjukkan peningkatan motivasi belajar serta lebih aktif dalam kegiatan membaca dan diskusi.

Tingginya partisipasi anak menunjukkan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Pendampingan belajar di luar sekolah dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik serta mengurangi kesulitan belajar yang mereka alami (Sudjana, 2004).

Dampak Sosial

Program ini tidak hanya meningkatkan literasi digital, tetapi juga mempererat hubungan sosial antarwarga. Orang tua mulai terlibat aktif dalam proses pendidikan anak, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih kondusif.

Secara keseluruhan, kegiatan ini mendukung konsep desa cerdas yang tidak hanya mengandalkan teknologi, tetapi juga penguatan kapasitas sumber daya manusia. Integrasi edukasi digital dan pendampingan belajar menjadi strategi efektif dalam membangun generasi yang adaptif terhadap perkembangan zaman (Abas, 2025)..

Selain itu, kegiatan Pondok Belajar menjadi sarana interaksi sosial yang positif bagi anak-anak. Mereka dapat belajar bersama, berdiskusi, serta saling membantu dalam menyelesaikan tugas sekolah. Lingkungan belajar yang kondusif seperti ini dapat meningkatkan kemampuan sosial dan kerja sama antar anak (Suyadi, 2013)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Sosialisasi literasi digital berhasil meningkatkan pemahaman masyarakat tentang penggunaan HP secara bijak. Pondok Belajar menjadi wadah efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar anak desa. Sinergi antara mahasiswa KKN dan masyarakat mampu menciptakan langkah nyata menuju desa cerdas.

Saran

Program literasi digital perlu dilakukan secara berkelanjutan. Pemerintah desa diharapkan mendukung keberlanjutan Pondok Belajar melalui alokasi dana desa. Perlu kolaborasi lebih lanjut dengan sekolah dan lembaga pendidikan setempat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pemerintah Desa Lunto Barat Kecamatan Lembah Segar ,Sawahlunto, masyarakat setempat, serta seluruh anggota tim KKN yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, S. Z. B. (2025). Integrasi teknologi digital dalam pengembangan sumber belajar PAI yang kontekstual dan relevan. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 391–402.
- Belshaw, D. (2012). *The essential elements of digital literacies*. Self-published.
- Buckingham, D. (2007). Digital media literacies: Rethinking media education in the age of the internet. *Research in Comparative and International Education*, 2(1), 43–55. <https://doi.org/10.2304/rcie.2007.2.1.43>
- Ermawati, Y., Okta, J., Kuswanto, J., Muris, A., Zulyanti, F., Kurniawan, C., & Devi, P. (2025). Cara aman dan bijak menggunakan HP dan internet dalam kehidupan sehari-hari. *Ngabdimas*, 8(2), 79–85.
- Estede, S., Rustiyana, H., Juansa, A., & Arinda, A. (2025). *Literasi digital: Konsep, dinamika teknologi, dan kecakapan digital*. Tren Digital Publishing.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley.
- Hague, C., & Payton, S. (2010). *Digital literacy across the curriculum*. Futurelab.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). *Modul literasi digital Indonesia*. Kominfo.
- Kurnia, N., & Astuti, S. (2017). Peta gerakan literasi digital di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(2), 149–166. <https://doi.org/10.21831/informasi.v47i2.16079>
- Martin, A. (2006). A European framework for digital literacy. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 1(2), 151–161. <https://doi.org/10.18261/ISSN1891-943X-2006-02-06>
- Nijkamp, P. (2016). Smart villages in rural development. *European Planning Studies*, 24(2), 342–358.
- Putri, A. P., Ghaisani, F. A., & Repka, V. R. (2025). Analisis pemahaman literasi digital mahasiswa Universitas Lia di era transformasi digital. *Jurnal Media Digital*, 1(1), 33–44.
- Sudjana, D. (2004). *Pendidikan nonformal: Wawasan, sejarah perkembangan, filsafat, teori pendukung, serta asas*. Falah Production.
- Suyadi. (2013). *Strategi pembelajaran pendidikan karakter*. PT Remaja Rosdakarya.

UNESCO. (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2.*
UNESCO.